JUEGO Y ACCION

PLAY & SHARE

REVISTA DE INFORMATICA

13

$ 15.000

Como usar el
AS EASY AS

Mapa para
LA DIOSA DE COZUMEL

SHAREWARE

LAS TORTUGAS NINJA
TURTLES

AMIGA
VIDEO
VIDEO

¿ESTE ES EL ESTADO NORMAL DE SU EQUIPO ?

REAL TIME Software

LE OFRECE EL MEJOR APOYO Y SERVICIO TECNICO PARA QUE SU COMPUTADORA LO TRATE COMO ES DEBIDO.

TODAS LAS MARCAS EN COMPUTADORAS, IMPRESORAS Y ACCESORIOS

SERVICIO TECNICO OFICIAL COMMODORE

PRESUPUESTOS SIN CARGO

AMIGA™

AV.SANTA FE 2450 LOCAL 93 PISO 3º
TEL. 821-9438 83-1391 826-6257
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA
TEL. 245-6549

AÑO 2
SETIEMBRE 1991

PLAY & SHARE

REVISTA DE INFORMATICA

NUMERO 13

EDITORIAL

¡Hola!. Mes de Septiembre. Primavera, flores, color, y mucha vida. Eso es lo que estamos tratando de imponerle a PLAY & SHARE (por lo de "mucha vida", no por las flores). Por si alguno aún no se dió cuenta comenzamos a salir en los kioscos desde el número anterior y lo seguiremos haciendo en lo sucesivo. Asi que ya saben, que pueden buscar su ejemplar en lo de los canillitas de la zona céntrica, Palermo, B.Norte y Belgrano.. Este mes tenemos un especial con "King Quest IV" esa maravilla de Sierra, de la cual existen muchos seguidores en nuestro país. Doc Monro se hace presente, al menos por la mitad, en este número comentando sus aventuras (¿o desventuras?) en "La Diosa de Cozumel". De bueno que es nos dejó el mapa de la primera parte y sus comentarios por la mitad. Siguiendo con el tema de Video y Amiga, este mes damos las características principales de ese aparato, extraño para muchos, llamado Video Toaster. En el tema Shareware, vamos a encontrar comentarios sobre los principales programas aparecidos en el mercado además de una nota especial dedicada al "As Easy As", una potente hoja de cálculo que deja chiquitas a mas de una de sus hermanas mayores. Lo demás: El Arcón, Recomendados, Correo, News, etc. Insistimos con el tema de las colaboraciones. Si tienen algo que compartir, bienvenido será. Gracias.

INDEX

Pagina 3
EDITORIAL
Pagina 7
KING QUEST 4
Pagina 13
SHAREWARE
Pagina 15
AS EASY AS
Pagina 17
COZUMEL
Pagina 19
RECOMENDADOS
Pagina 23
VIDEO TOASTER
Pagina 25
CONSOLAS
Pagina 26
NEWS

PLAY & SHARE - Revista de Informática es una publicación editada por Play & Share. Registro de la propiedad Intelectual Nº 233.730 . Av.Pueyrredón 1357 - Oficina 108 - (1412) - Buenos Aires. Director: Agustín Louro Paz. Editor Responsable: Jorge L. Contreras Colaboradores: Fabián Golyñsky, Hernán Katchadourian, Ariel Presa, ALejandro Graziano, Mariano Goren, Sebastián Goren. Correción: Eleonora Acerbi. Distribuye en Capital: SIN FIN Saavedra 710 Capital Federal, Distribuidora JAQUELINE Salta 781 Capital Federal. Promoción publicitaria: 821-9438 / 83-1391 FAX 83-1391. Impreso en Argentina por Artes Gráficas Ríoplatenses- Juncal 1048-Lanús-Se prohíbe la reproducción total o parcial del contenido de esta publicación, sin autorización expresa del editor.

EL ARCON

TRUCOS Y AYUDAS

MACH 3

(PC COMPATIBLE)

Cuando en la primera fase aparezcan los meteoritos, situate en la parte superior central junto al marcador, no te harán ningún daño.

MUTANT ZONE

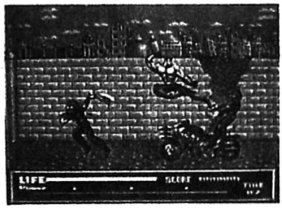
(PC COMPATIBLE)

Tipeando en la tabla de récords **CHARLY o EGOS** en el juego y tendrás inmunidad.

F-19 STEALTH FIGTHER

(PC COMPATIBLE)

Pulsar **ALT** y **R** al mismo tiempo y obtendrás armamento completo.



SHINOBI

(AMIGA)

Para créditos infinitos, pausar el juego y escribir **LARSXVIII**, sacar la pausa.

MANIAC MANSION

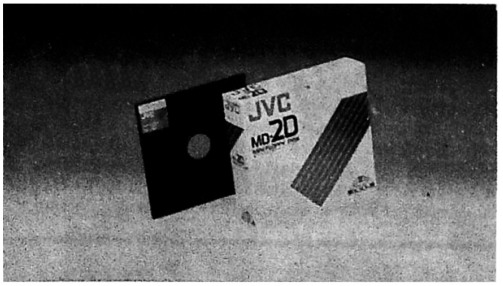
(C64/AMIGA/PC)

Esta es una colaboración bastante rara. Es mas que nada para los iniciados en este juego y dando una lista de los objetos que se encuentran en las principales locaciones:

- **COCINA**
  Linterna-Sierra-Queso-Viejas Pilas-Lechuga-Lata de Pepsi-Botellas rotas de Ketchup.
- **COMEDOR**
  Pollo viejo y podrido-Jamón
- **CLOSED**
  Botella de Líquido revelador-Alimentos envasados-Jugos de Frutas-Jarra de Vidrio-Alimento para tentáculos.
- **PILETA**
  Radio-Baterías-Llave oxidada.
- **GARAGE**
  Herramientas-Manija para canilla.
- **SOTANO**
  Llave de plata
- **CARCEL**
  Insignia de policía.
- **LIVING**
  Tubo de radio-Llave vieja y rústica.

FLOPPY DISKS

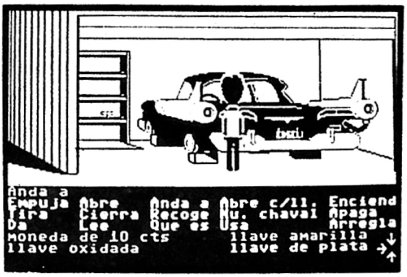
JVC



CONSERVA TUS JUEGOS EN UN SOPORTE DE ALTA CALIDAD

5 1/4 DS DD
3 1/2 DS DD
5 1/4 DS HD
3 1/2 DS DD

(CAJA X 10)



- **BIBLIOTECA**

Cassette

- **SALA DE PINTURA**

Pincel-Removedor de pintura-Pote con frutas.

- **SALA DE MUSICA**

Disco Viejo

- **SALA DE EXAMINACION**

Manuscrito

- **DORMITORIO DEL DOCTOR FRED**

Moneda

- **DORMITORIO DEL TENTACULOVERDE**

Disco-Llave amarilla

- **DORMITORIO DE LA ENFERMERA EDNA**

Llave chiquita

- **ALTILLO**

Sobre-Cuarto de dólar.

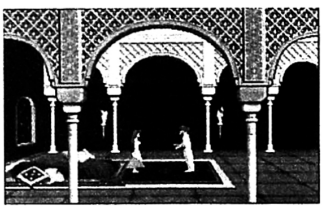
- **DORMITORIO DE ED**

Hamster-Tarjeta magnética-Monedas

- **BAÑO**

Esponja

Estos datos les van a permitir llegar mucho más rápido al final ya que ahora saben lo que tienen que buscar.



Nota: esto es para los iniciados, expertos y viejos jugadores de los juegos de Lucasfilm, abstenerse de los comentarios.

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

(MSX)

En las fases 2 y 3, poné **POFAVO** como clave y obtendrás, en la fase 2, inmunidad contra bichos y nubes, en la 3, tendrás energía infinita.

PRINCE OF PERSIA

(AMIGA Y PC)

Parecemos reiterativos pero parece que este juego es una caja de sorpresas.

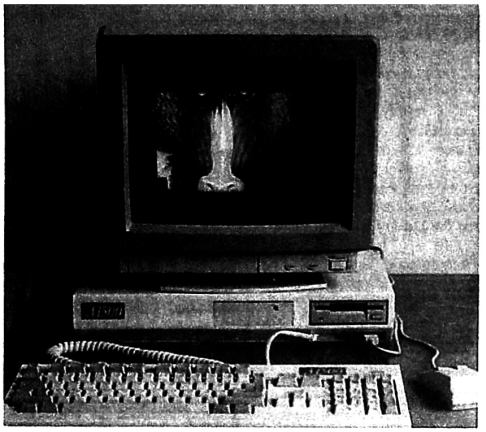
Cargar el juego con **PRINCE CHEAT** y obtendrás con:

SHIFT + I = invierte la pantalla
SHIFT + B = apaga las luces
SHIFT + W = toca una melodía

GALAGA

(NINTENDO/FAMILY GAME)

¡Nuestro primer truco para una consola!. Le damos la bienvenida y pasamos a contarlo:



El tema es que cuando nos encontramos en el segundo nivel, tenemos que dejar que nuestra nave sea capturada. Una vez hecho esto trataremos de matar a todos los bichos menos al que tiene una de nuestras naves. Cuando el mismo se encuentre solo, ahí nomás le damos un disparo en el medio de los ojos y nuestra nave será liberada. En ese mismo instante NO debemos tocar el control y veremos como las naves se acomodan automáticamente. Sin moverlas de su sitio, esperamos entrar en la fase de bonus (que, ¡Oh, casualidad! es la que sigue) y solamente tenemos que disparar sin mover las naves, acabando con todas ellas y obteniendo el Bonus especial.

SUPER MARIO BROS 3

(NINTENDO/FAMILY GAME)

De lo más fácil: apenas cargamos el juego, presionamos cualquiera de los dos botones de nuestro joystick y veremos que nuestro indicador de fase (world) se incrementará con lo que podemos empezar en el nivel que se nos ocurra.

Todos aquellos que conozcan trucos o cosas raras sobre consolas (o cualquier otra computadora) remitirse por correo a: Casilla de Correo 99 - Sucursal 12 B (1412) Capital Federal o via Delphi: Usuario Realtime.

SOL NEGRO

(PC COMPATIBLE)

Inmunidad: llegá a la jaula donde está tu amada, situáte en la parte más alta de la derecha y pulsa EGOS.

PIRATES!

(PC COMPATIBLE)

Si querés ganar todos los duelos, aunque tengas menos hombres que el enemigo no sueltes la tecla de estocada larga (el nº 7 del teclado adicional) hasta que se rinda.

ENCHANTED

(PC COMPATIBLE)

Vidas Infinitas: pulsá en el menú la palabra BIFIDUS48

KINGS OF THE BEACH

(PC COMPATIBLE)

Tecleá SUNDEVIL y podrás visitar las playas más importantes del mundo.

VARIOS

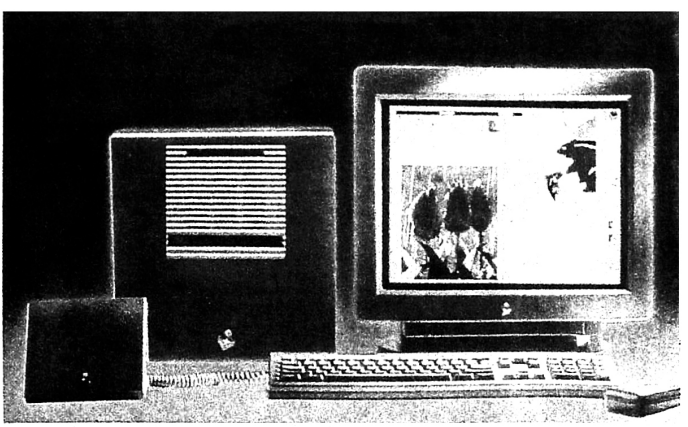
(TODAS LAS COMPUTADORAS)

Muchos están reclamando las claves para pasar a segundas partes de algunas aventuras conversacionales u otro tipo de juegos. Las mismas fueron publicadas en números anteriores pero como somos buenos lo vamos a repetir.

La Aventura Original: **BATRACCIO**

Jabato: **INEXESLOXIKO**

Don Quijote: **EL INGENIOSO HIDALGO**

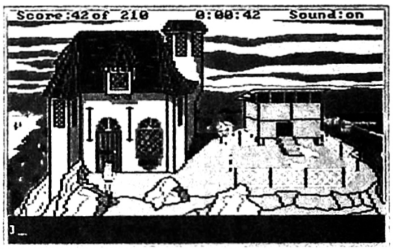


KING QUEST IV

GUIA COMPLETA PARA LLEGAR AL FINAL

HISTORIA DE KING'S QUEST

En la primera parte, se narran las aventuras del padre de Rosella, y de como consigue los tres tesoros mágicos para salvar al reino (Daventry) de la pobreza, consiguiendo además el trono. El nombre de esta parte es "Quest for the crown". En la



segunda, el rey tiene que buscar a una mujer con la que casarse, para poder tener herederos al trono.

La tercera parte narra las aventuras de Alexander, el hermano de Rosella, secuestrado cuando era un bebe por un mago Mannanan, y de como consigue volver con su familia. La cuarta parte se desarrolla en Tamir, región donde se halla la fruta mágica necesaria para salvar al padre de Rosella. Encontrar esta fruta, es por tanto el primer objetivo. Además, tenemos que conseguir el talismán para salvar al hada buena de la muerta, ya que es la única persona que nos puede hacer volver a Daventry.

SOBRE KING'S QUEST IV

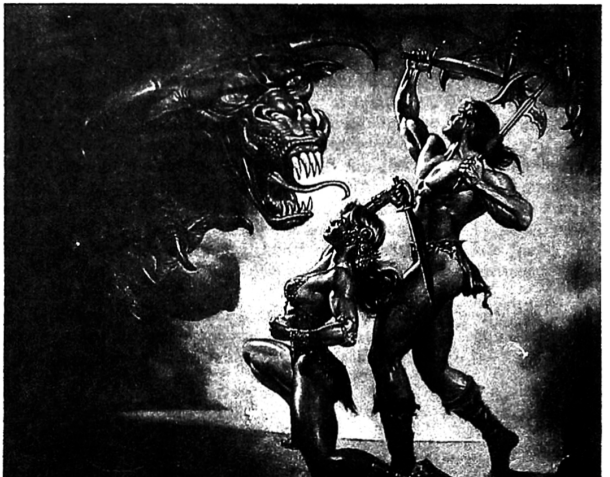
Es el primer programa en tres dimensiones de Sierra, y también es el más difícil. El programa está grabado en nueve discos, y se puede conseguir un máximo de 230 puntos, lo que da una idea de lo difícil que puede ser conseguir un solo punto. Además, un fallo cometido al principio del juego puede no ser notado hasta casi el final, teniendo que repetir todo desde el principio.

Ya hemos dicho que los objetivos principales del juego son encontrar la fruta mágica y el talismán. Además, tenemos que hacerlo en un máximo de 24 horas. El juego se desarrolla en dos partes, una de día y otra de noche. En cada parte se pueden hacer unas cosas que no se pueden hacer en la otra, ya que los personajes que están despiertos en ese momento son distintos.

EMPEZANDO A JUGAR

El programa se carga tecleando SIERRA dentro del directorio donde se encuentre. Hay que tener en cuenta que la primera vez hay que configurarlo con el programa INSTALL al ordenador en que se use. Normalmente, el programa pide una palabra del manual antes de poder empezar a jugar, pero es posible eliminar esta protección con la ayuda de un pequeño programa (FIX_KQ4) que la elimina. Este programa se puede encontrar en algunas copias piratas del King's Quest IV. Cuando carga, el juego nos pregunta si es la primera vez que jugamos. Si decimos que sí , nos sale la demostración, explicándonos toda la historia. Normalmente diremos que no, para empezar a jugar directamente.

Antes de empezar, conviene poner la velocidad al máximo. Para cambiar la velocidad se utilizan las teclas '-' (para disminuir), y '+ ' (para aumentar).



Hay otras teclas, que también se usan bastante. Son: F1...Se supone que es ayuda. La verdad que ayuda muy poco. F3...Repite la última orden. F5...Graba la partida. F7...Carga una partida grabada. F9...Empezar otra partida.
+ Q...Salir al MS-DOS. Por cierto, conviene hacerse un mapa del juego, ya que si no, encontrar ciertos sitios puede ser bastante pesado.

PRIMERA PARTE: EL DIA

Aparecemos en la orilla de la playa de Tamir. Lo primero es ir al castillo de Lolotte. Este castillo se halla completamente al este de Tamir. Al empezar a subir, surgirán del cielo una especie de diablos alados (Lolotte's goons) que nos llevarán hasta el casti llo. Allí , Lolotte nos encerrará en una jaula, creyendo que somos espías de Genesta, el hada buena. Después, convencida por su hijo (que se ha enamorado de Rosella), nos dejará en libertad, pidiéndonos a cambio una prueba de nuestra inocencia. Esta prueba consiste en llevarse al unicornio, que está en el bosque. Este es, de momento nuestro objetivo.

De momento, tenemos que ir recogiendo algunos objetos y haciendo algunas cosas que nos van a ser imprescindibles para poder conseguir el unicornio, y para realizar algunas acciones que nos irán pidiendo después. Si al ir buscando los objetos, en algún momento nos encontramos con el ogro o con su mujer, salimos corriendo hacia la pantalla más cercana. Para poder llevar el unicornio a Lolotte, es necesario primero hacerse amigo de él. Para ello, vamos a la piscina que hay en algún sitio del mapa (se supone que ya tienes uno dibujado). Esperamos un rato a que aparezca Cupido. Si a los dos minutos no aparece, lo mejor es salir de la pantalla y volver a entrar por otro sitio. Cuando Cupido se meta en la piscina, nos movemos para asustarlo. Cuando se vaya, el arco que se ha dejado olvidado (get bow), nos servirá más tarde para hacernos amigos del unicornio.

Hay que tener cuidado de no disparar el arco, ya que sólo tiene dos flechas, y las dos son imprescindibles para poder acabar el juego.

Ahora, buscamos la casa de los enanos, que está debajo de un árbol junto al rio.

Abrimos la puerta (open door), y entramos. Ahora nos ponemos a limpiar la casa (clean house), para poder esperar después una recompensa. Justo cuando terminamos de limpiar llegan los enanos de trabajar en la mina. Aquí hay una larga escena de como van comiendo sopa (y Rosella está invitada), y como se van después de uno en uno. Una vez que se han ido todos, vemos que en la mesa se han dejado una bolsa de diamantes, que tenemos que recoger (get pouch). Parece que han dejado la bolsa como recompensa

por limpiar la casa, pero en realidad no es así , se la han dejado olvidada, nada más. Tenemos que ir a devolvérsela. Vamos a la mina, donde trabajan y en la pantalla interna de la mina a la derecha, nos acercamos al que parece ser el enano jefe, y le damos su bolsa (give pouch).

El enano nos dice que no la necesita, y que nos la regala como premio a nuestra honradez, además de una lámpara de gas (lantern), que tampoco necesitan. Ahora, salimos de la mina, ya que allí no tenemos que hacer nada. Vamos una o dos pantallas a la derecha de la mina, donde hay un pájaro intentando sacar un gusano del suelo. Espantamos al pájaro, y tomamos el gusano (get worm), que después usaremos como cebo. Ahora vamos al muelle del pescador, donde vemos que está sentado, esperando a ver si pican. Esperamos un poco, y cuando se levante lo seguimos hasta su casa.

Abrimos la puerta para entrar (open door), y hablamos con el pescador (talk man), que nos cuenta lo mal que le va la vida. Le damos la bolsa de diamantes (give pouch), a cambio de lo cual nos da su caña de pescar (fishing pole). Vamos al muelle de nuevo, donde ponemos el cebo a la caña (bait pole), y donde pescamos (fish). Es posible que la primera vez que intentemos pescar no consigamos nada, si pasa esto, es conveniente volver a intentarlo un par de veces más.

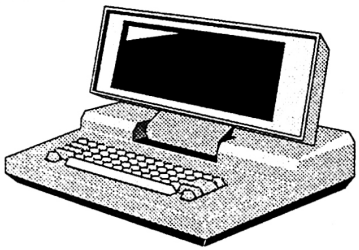
Cuando consigamos el pez, nos tiramos al mar y empezamos a nadar hacia la izquierda. Si en el mar nos aparece un tiburón, hay que salir huyendo rápidamente. Se trata de llegar a una segunda isla, que está a la izquierda de Tamir, teniendo en cuenta que puede estar una pantalla o dos más abajo del muelle del pescador. Una vez en esta isla (que es donde vive Genesta), hay que dar vueltas alrededor de la orilla hasta encontrar una pluma de pavo (el pavo no sirve), que puede estar en la primera pantalla que veamos.

Tomamos la pluma (get feather), que usaremos después para salir de la ballena. Ahora volvemos al mar (por la parte noroeste de la isla), y buscamos una ballena. Si sale el tiburón salimos corriendo, si vemos a la ballena, esperamos que nos trague. Cuando estemos dentro de la ballena (es bastante fácil conseguir que nos coma), nos acercamos a la botella (get bottle), de la que sacamos dentro la nota (get note), que no es más que publicidad de juegos de Sierra. Tenemos que conseguir salir de la ballena, y es algo que se puede complicar bastante.

Tenemos que conseguir llegar hasta la campanilla de la ballena, pero no se puede subir por la lengua en línea recta. Hay que, ponerse a la izquierda de la lengua, alternando un paso hacia arriba con dos hacia la derecha. Con un poco de práctica es

LINEA PC COMPATIBLE

XT 12 Mhz	U$S 409
AT 25 Mhz	U$S 560
AT 25 C/40 Mb	U$S 760
H.DISK 33 Mb	U$S 219
MONITOR VGA	U$S 479



LINEA AMIGA

EXP.512 K	U$S 95
EXP. 4 Mb	U$S 195
MON. 1084 S	U$S 535
DRIVE EXT.	U$S 190
MON.BINORMA	U$S 635

REAL TIME Software

AV.SANTA FE 2450 LOCAL 93 PISO 3ª BS.AS.
TEL. 821-9438 83-1391 826-6257 FAX 83-1391
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA
TEL. 245-6549

SHAREWARE

TODOS LOS UTILITARIOS PARA TU PC Y
AL PRECIO MAS BAJO LOS PODES ADQUIRIR EN

ASTROLOGIA
EDUCACION
ASTRONOMIA
CONTABILIDAD
INFORMATICA
GESTION

REAL TIME Software

JUEGOS
BASES DE DATOS
PLANILLAS DE CALCULOS
PROCESADORES DE TEXTOS

PROXIMAMENTE CATALOGO DE INFORMACION

AV. SANTA FE 2450 LOCAL 93 PISO 3º CAPITAL
TEL 821-9438 83-1391 826-6257
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA
TEL. 245-6549

algo que se hace fácilmente. Llega un momento en que Rosella se pone de pie. Nos acercamos a la campanilla, y hacemos cosquillas (tickle). La ba llena estornuda, y nos deja perdidos en el mar, donde al norte se ve una isla. Vamos hasta ella, y vemos los restos de un naufragio. Nos ponemos dentro de uno de los trozos del barco (el trozo de madera que está sobre la arena), y miramos al suelo (look ground). Si lo hemos mirado en el sitio correcto, tenemos que haber recogido las riendas (bridle) necesarias para el unicornio. Ahora el problema es volver.

Para ello, damos el pez al pelícano (give fish to pelican). Si el pelícano no está en la pantalla, hay que esperar a que vuelva. Al darle el pez, el

pelícano suelta un silbato de su boca, que tomamos (get whistle). Silbamos (whistle), y esperamos a que aparezca el delfín para llevarnos de regreso. Cuando aparezca, nos montamos en él (ride dolphin), con lo que volveremos a la orilla de la playa de Tamir. Ya tenemos las riendas, con lo que podemos dirigir al unicornio. Le buscamos por el bosque, y antes de que empiece a huir, le disparamos una flecha del arco de Cupido (shoot bow), con lo que se hace amigo nuestro. Nos acercamos a él, le ponemos las riendas (put bridle) y nos montamos en él (ride unicorn).

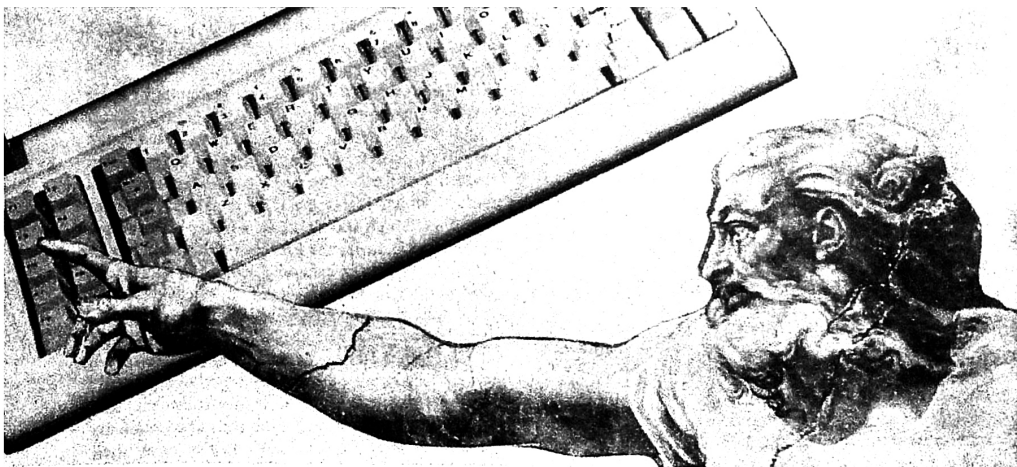
Rosella lleva el unicornio al castillo de Lolotte, con lo que hemos hecho lo que nos pedía para dejarnos libres. Sin embargo, sigue sin estar convencida de nuestra inocencia, y nos pide una prueba más: La gallina de los huevos de oro, que se haya en poder del ogro.

El problema de la gallina, no estriba en localizarla, ya que sabemos que está en la casa del ogro, ni en recogerla de allí, ya que es bastante fácil. El problema es entrar en la casa, ya que aunque la puerta está abierta muchas veces, dentro nos espera un perro que nos devorará al entrar.

Tenemos que encontrar algo para entretener al perro mientras robamos la gallina, por ejemplo un hueso.Siguiendo el río, tenemos que encontrar un puente, debajo del cual hay una pelota de oro (golden ball). Miramos debajo del puente (look under bridge), y Rosella toma la pelota. Ahora vamos a la pantalla de arriba, donde hay un charco. Lanzamos la pelota (throw ball) al charco. Es posible que Rosella no la lance directamente, ya que hay que hacerlo desde una posición concreta. Una vez que la hayamos lanzado vamos por ella, y de paso tomamos la rana (get frog), que hubiera salido huyendo si no nos hubiéramos acercado a ella para recuperar la pelota.

Besamos a la rana (kiss frog), que inmediatamente se convierte en príncipe. Cuando se va, tomamos la corona (get crown); si es que Rosella no la habia tomado ya por su cuenta, y también la pelota (get ball), que a fin de cuentas se supone que es lo que íbamos a buscar. Siguiendo el río llegamos a las cataratas (waterfall), donde fuera del agua nos ponemos la corona (wear crown), para conver tirnos en rana y entrar en la cueva que se escondía debajo de las cataratas. Entramos por el hueco que se ve en la pared.

Dentro de la cueva hay un troll que pretende matarnos. Miramos el suelo (look ground), y tomamos el hueso (get bone). Salimos rápido de allí, y tomamos el tablón que hay en el suelo (get board). Entramos en el agua, con lo que salimos de la cueva con dos nuevos objetos: El tablón y el hueso. Teniendo el hueso, ya podemos entrar en la casa del ogro. Si al intentar abrir la puerta (open door), nos encontramos con que está cerrada, nos escondemos en algún sitio de la pantalla donde el ogro no nos pueda ver, y esperamos a que llegue a casa. Ya dentro de la casa, lo primero es lanzar el hueso al perro (throw bone), para evitar que nos devore. Subimos por las escaleras al dormitorio del ogro, donde tomamos el hacha que está apoyada en la pared (get axe). En el dormitorio hay también una puerta, pero no se puede abrir. Bajamos de nuevo donde está el chucho, allí nos

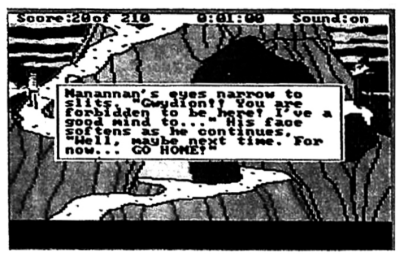


metemos en el armario (la puerta que está cerrada). Dentro del armario hay una cerradura. Tenemos que mirar a traves de ella, hasta que veamos al ogro quedarse dormido. Salimos, tomamos la gallina (get hen), abrimos la puerta (open door), y salimos a toda carrera de la casa, en dirección a la pantalla más cercana, antes de que el ogro nos cace.,

Ya con la gallina, podemos ir a ver a Lolotte, para darle lo que quería a cambio de la libertad. Pero en lugar de dejarnos en paz, nos exige una última prueba de nuestra fidelidad hacia ella: La caja de Pandora, que además no sabe donde está. Cuando salimos del castillo, nos vamos a la casa abandonada, donde está el reloj del abuelo. Miramos la hora (time). Para conseguir la caja de Pandora, tenemos que esperar a que se haga de noche, cosa que ocurre a las nueve en punto de la noche. Mientras tanto (y si has hecho rápido lo anterior, serán las 12:00), podemos hacer pocas cosas. Para matar el tiempo mientras esperamos a que se haga de noche, podemos hacer algunas cosas para ir preparándonos. En la pantalla de la izquierda está el salón, donde hay un cuadro. Si lo miramos (look picture), nos dice que miremos a la pared oeste. En esa pared (look wall primero), hay una palanca que hay que mover, lo que nos permite entrar en un pasadizo secreto. Dentro de esta hay una pala (shovel), que nos permitirá cavar en su momento. La tomamos, y nos vamos hacia los famosos árboles embrujados que están al este de la pantalla del ogro y que no nos dejan pasar. Usando el hacha (use axe), conseguimos hacernos respetar, y pasar tranquilamente a través de ellos. Al norte hay una pantalla que antes no habíamos podido visitar, donde hay una cueva en forma de calavera. Entramos en la cueva. Dentro hay tres brujas con un ojo de cristal, que se van pasando para poder ver lo que pasa. Tenemos que acercarnos a la que lo tenga y quitárselo (get eye), con lo que se quedan indefensas.

Al rato de haberles quitado el ojo, nos lo pretenderán cambiar por un escarabajo de obsidiana (obsidian scarab). Cuando lo tiren al suelo lo tomamos (get scarab), y les lanzamos el ojo (throw eye).

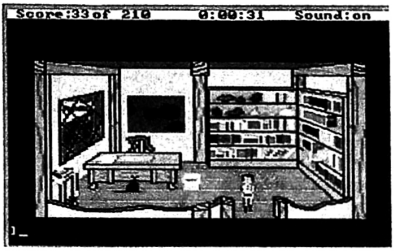
Salimos rápido, antes de que decidan acabar con nosotros, y vamos a cualquier sitio a esperar que se haga de noche un par de horas (mejor la casa, porque está el reloj, y podemos ir enterándonos de vez de cuando de la hora). Recomiendo dejar encendido el ordenador e ir a dar una vuelta. Cuando se haga de noche salimos de casa, y vamos hacia el cementerio de al lado. Sale la luna, y vemos el cementerio de noche. Volvemos a la casa, donde hay un bebé llorando. Este bebé es el primero de una serie de fantasmas, a cada uno hay que darle una cosa que está enterrada en su tumba para que desaparezca. Las tumbas pueden estar en cualquiera de las dos pantallas del cementerio. En la pantalla del cementerio de la izquierda de la casa, tenemos que buscar la tumba del bebé. Esta tumba está arriba bastante a la izquierda entre unas ramas, y en Hércules o CGA no se ve muy bien. Leemos la tumba (read epitaph), y nos ponemos a cavar (dig). Por cierto, en el cementerio de noche salen unos zombis que pretenden matarnos, pero con el escarabajo de las brujas estamos protegidos.



Cuando Rosella acaba de cavar, encuentra un sonajero (rattle), que tenemos que dar al bebé en la casa. El bebé está en el piso de arriba en la puerta de la izquierda, dentro de su cuna. Al darle el sonajero (give rattle to baby), desaparece. Entonces oímos cadenas, y al bajar vemos (puede estar en cualquiera de las pantallas que componen la planta baja) otro fantasma, que está buscando algo. Volvemos al cementerio, donde después de leer la frase fúnebre de turno nos ponemos a cavar en la tumba del fantasma. La tumba de este fantasma es la que está abajo a la izquierda, y tiene enterradas monedas de oro (gold coins).

Le damos al fantasma sus monedas (give coins), y entonces oímos más lamentos, esta vez del piso de arriba. Entramos en la pantalla de arriba (a la derecha), y aparece el fantasma de una joven. Volvemos al cementerio, esta vez al de la derecha, y buscamos una tumba donde nos diga que vivió 19 años (está bastante a la izquierda). Cavamos, y tomamos el objeto. Volvemos a donde el fantasma, y se lo damos (give locket). El fantasma de ahora es un soldado de guerra, con una pata de palo. Su tumba está en el cementerio de la izquierda, abajo a la derecha (hay dos; probar con ambas). En ella hay un medallón, que le tenemos que dar (give medal). El siguiente fantasma es el último, y es el que realmente interesa. Es un niño que quiere un juguete y a cambio nos puede dar algo que nos interesa. Su tumba está en el cementerio de la derecha. Hay que buscarla (el niño se llama Tommy). Al cavar en esta tumba, o a lo mejor en alguna anterior se pudo romper la pala.

Esto es porque hemos cavado más de una vez por fantasma. Si pasa esto, hay que volver a empezar desde que cavamos por primera vez para buscar el sonajero. Ya con el juguete, vamos juntoal niño, que está arriba, en la puerta de la derecha. Al entrar ahí (si nos lo hemos hecho ya), vemos unas escaleras que llevan a otra pantalla. Subimos (climb), y vemos al niño encima de un cofre. Le damos el caballo de juguete (give toy horse), y abrimos el cobre (open chest). Dentro hay una partitura (sheet music). La tomamos y volvemos al pasadizo, ya que subiendo por las escaleras está el órgano. Nos sentamos (sit), y tocamos la partitura

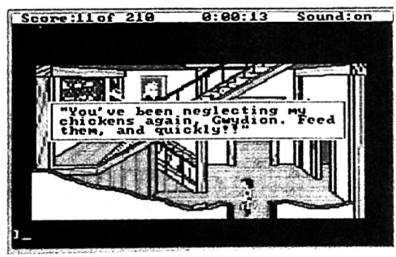


(play sheet music). Al tocarla, se abre un compartimento, donde está la llave que nos permite abrir la cripta. La tomamos (get key), y nos vamos a la cripta (está en el cementerio de la derecha).Dentro de la misma está la caja de Pandora.

Abrimos la puerta (unlock door, open door), y entramos . La cripta es una sola habitación. Para bajar, intentamos tomar la especie de cuerda que hay en el suelo (get rope), que realmente es una escalera. Bajamos (climb) por la cuerda. La momia del sarcófago sale a proteger la caja, pero teniendo el escarabajo no hay problema. tomamos por fin la caja (get box) y salimos de la cripta (para subir por la escalera, teclear "climb"). Ya tenemos el objeto definitivo para obtener la libertad. Vamos al castillo de Lolotte, donde después de un interrogatorio nos sale con que su hijo se ha enamorado de Rosella, y se quiere casar. Despué s de un registro en el que se nos deja sin ningún objeto, nos encierran en una habitación del castillo, de la que no se puede salir. Esperando un rato, sube el hijo de Lolotte, que nos deja una flor en el suelo. Nos acercamos a ella, y después de que Rosella la tome, la examinamos (examine rose). Atada a la flor hay una llave, que tomamos (get key). Abrimos la puerta (unlock door) con la llave, y bajamos a la última planta del castillo. Procurando pasar lo más lejos posible de los vigilantes, tenemos que llegar a la cocina, que está en la puerta de a rriba de la pantalla central.

Una vez allí , tenemos que recuperar nuestras cosas, que están dentro de un armario (open cupboard, get all). Salimos de la cocina y vamos hacia la derecha, subiendo rreones hay una planta intermedia en la que hay un pasillo, por el que antes no podíamos pasar. Entramos y abrimos la puerta que hay (open door), donde se encuentran la ga llina y la caja de Pandora, que tomamos (get box, get hen). Bajamos del torreón y salimos fuera del castillo (sólo hay una puerta posible).

Entramos en el establo, donde está el unicornio. Le abrimos la puerta, y cuando se va, salimos del establo y nos vamos del castillo hacia la cripta. En la cripta, bajamos por la escalera (climb down), y dejamos la caja de Pandora en el suelo (put box on floor). Salimos de la cripta, cerrando la puerta con llave al salir (close door, lock door). Ahora ya, nos vamos de Tamir definitivamente. Vamos nadando hasta la isla de Genesta, y subimos



ahora por el torreón oeste hasta la habitación de Lolotte. Usando la llave de oro (use golden key) abrimos la puerta y nos acercamos hasta la cama, donde disparamos la flecha que nos queda del arco de Cupido (shoot bow). Al disparar la flecha, Lolotte muere, y comienza un nuevo día. Además, ahora todos los esclavos de Lolotte se convierten en nuestros servidores. Antes de irnos de la habitación de Lolotte, tomamos el talismán (get talisman), para salvar a Genesta. En uno de los dos to hasta su cama, donde le damos el talismán mágico (give talisman to Genesta). Al darle el talismán, Genesta se cura y podemos volver a Daventry, con la fruta mágica. Si has seguido correctamente los pasos indicados habrás terminado el juego con el máximo posible: 230 de 230 puntos.

MODEMS
TODOS LOS MODELOS
INTERNOS Y EXTERNOS
DESDE U$S 109

1200 / 2400 BAUDIOS
CON SOFT DE COMUNICACIONES
CON O SIN FAX
BBS PROPIO: 826-6257

Y AHORA... EN DELPHI
USUARIO: REALTIME

SHAREWARE

4 TO 9 YEARS OLD

EDUCATIVO

Conjunto de programas educacionales para los más chiquitos (de 4 a 9 años) a través de los cuales pueden aprender la hora, las letras, la secuencia del abecedario, a contar, sumar y restar con simpáticas figuras de animales, secuencia de números, etc.. con sonidos y figuras para atraer su atención. Junto con estos programas vienen algunos juegos muy simples de usar.

A86-D86

ENSAMBLADOR

Es un veloz y completo Assembler real para la familia de microprocesadores 86. Acepta archivos fuente en Asembler y los traslada a archivos .COM y .OBJ.

Incluye una herramienta para crear una tabla de símbolos "cross-referenced" para sus programas. D86 es un debugger fácil de usar para IBM y compatibles.

AMY'S FIRST PRIMER

EDUCATIVO

Una colección de media docena de juegos diseñados para enseñar los conocimientos básicos a chicos de 3 a 8 años con colores y sonidos. La colección incluye un alfabeto cantado, un juego de instrucción de letras, un tutorial alfabético y juegos de conteo.Muy entretenido para toda la familia.

APB

BASIC

Programa que permite la edición, compilación y ejecución de archivos Basic con funciones adicionales para ser incorporadas dentro del programa.

ASSEMBLY LANGUAJE TUTORIAL

UTILIT.ASSEMBLE

Un buen tutorial de Macro Assembler para aquellos que se inician o para quienes quieren reveer los conceptos básicos.

ASTROEGA

ASTRONOMIA

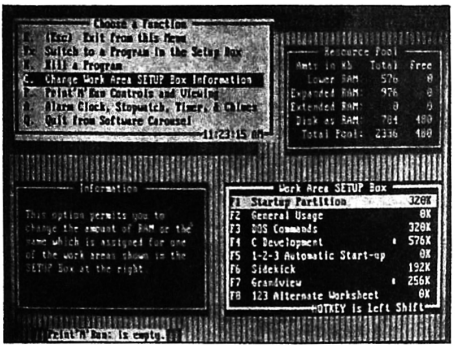
Un programa de Astronomía para el cálculo de datos planetarios orbitales, fases lunares y tiempos. Incluye un simulador de Sistema Solar.

AUTOMENU

UTIL. DISCOS

Un programa que crea menúes a medida con un lenguaje de comando MDL. Nunca más usted deberá recordar complejos comandos de DOS. Este programa ejecuta directamente con un sólo golpe de tecla.

Acceso controlado con passwords y encriptación opcional de archivos.



BAKER'S DOZEN

UTILIDADES VAR.

Este utilitario de programas contiene más de 13 programas que corren en forma unitaria o a partir del menú. Entre ellos encontramos: un programa para recuperar archivos deleteados, un calendario residente, un buscador de archivos, una mini planilla de cálculo, funciones financieras, switcheo de impresoras y mucho más.

BARCODE

CODIGO BARRA

Códigos de barra, Ud. los ha visto por todas partes, en los envases, en componentes electrónicos, son esas barras paralelas con números debajo de ellas que permiten indentificar al producto. BARCODE le permite imprimirlas por impresora con caracteres alfanuméricos. Las etiquetas con las barras pueden ser impresas hasta de 15 caracteres de largo. Defina sus códigos y su ubicación dentro de las barras e imprima varias de una o todas en forma secuencial.

C-UTIL

C (UTILIDADES)

Diversas utilidades para programadores en C: debbuger que cuenta y chequea número de corchetes, paréntesis y comentarios no balanceados, utilitario de referencia cruzada para programas, además programas que permiten agrupar todos los archivos de entrada en uno de salida y desagruparlos, buscar archivos especificados y displayarlos con determinadas características, etc..

SINT.VOZ

Sintetizador de voz con la posibilidad de seleccionar gran cantidad de palabras y además formar oraciones para ser sintetizadas por su PC.

FLOPPY COMPUTACION

JUEGOS PARA PC, COMMODORE, AMIGA
Y TODAS LAS MARCAS.
Manuales con Instrucciones para juegos
Shareware

... Cuando vayas a Mar del Plata visitanos ...

Como siempre y desde 1985 en ALVARADO 2937 - Mar del Plata

AS EASY AS

LA MEJOR HOJA DE CALCULO, AHORA CON AYUDA

Comenzamos en este número una nueva sección en donde aprenderemos a manejar esas utilidades que nos dieron más de una vez algún que otro dolor de cabeza; y para empezar porque no con un excelente programa Shareware: la hoja de cálculo electrónica **ASEASYAS**. Este programa fue desarrollado por **TRIUS INC.** en base al célebre **LOTUS 1, 2, 3** mejorándolo en varios aspectos.

La versión shareware de este programa es muy completa pero si buscamos manuales en algún idioma en especial y una buena presentación podemos subscribirnos por 40 uSs en-

F1:Help 2:Edit 3:Macro 4:Abs Help ! 5:Goto 6:Window 9:Calc F10:Graph

Page 3

```
<<<<<<<   O R D E R   F O R M   >>>>>>>
To register and get the LATEST version of AS-EASY-AS, and a PRINTED
manual, print this form on your printer, using Shift-PrtSc, fill it out
and send it to TRIUS Inc. (International Orders, add $5.00 for S&H).

Send me a registered
copy of AS-EASY-AS :   Name: _____________________________

5-1/4" Disk ___        Address: _____________________________

3-1/2" Disk ___        City:_____________ State:____ Zip:_____

Enclosed is a check                    TRIUS, Inc.
for $40.00 payable to  >>>             15 Atkinson Street
(First class add $5.00)                Lynn, Mass. 01905

          Signature_____________________ Date:___/___/____

In Europe Contact >>                   Shareware Marketing
Tel. (0732) 771344          87 High St., Tonbridge, Kent TN9 1RX, ENGLAND
```

Next Previous Topics Quit

viando el cupón que trae el help del programa.fig. 1

CONCEPTOS BASICOS PARA MANEJAR UNA HOJA DE CALCULO

Explicaremos seguidamente algunos términos a tener en cuenta para no encontrarnos perdidos frente a una hoja de cálculo. Primero ¿qué es una hoja electrónica?. Dicho de la manera más simple, una hoja de cálculo electrónica es una rejilla para introducir, editar y visualizar datos. No obstante, a otro nivel, una hoja electrónica de cálculo puede ser vista como una herramienta para construir modelos matemáticos. Cualquiera que sea el nivel de complejidad, una hoja electrónica consta de una trama de fórmulas interconectadas que definen relaciones específicas entre los datos. El área donde volcaremos estas fórmulas se denomina "hoja de trabajo" o "WorkSheet", la misma esta compuesta por columnas ordenadas en forma alfabéticamente desde A hasta IV y filas numeradas entre 1 y 2048, a la intersección entre una columna se la llama celda y se las denomina como columna-fila (Ej: a1, x234, e12, etc.)

EL MENU PRINCIPAL

Comencemos a trabajar, lo primero que haremos será insertar el disco 1 y teclear **ASEASYAS**, dando a **ENTER** accedemos a una primera pantalla en donde se nos dan unas instrucciones previas, por el momento no prestamos atención y pulsamos **ENTER** otra vez. Ahora sí estamos dentro de lo que es la planilla. Si todo estuvo bien veremos algo parecido a lo que aparece en la fig. 2 A simple vista nos encontramos con un sistema de menúes que se activa con las teclas de función, pero no nos dejemos engañar, en verdad toda la potencia del programa no se encuentra en ese sistema sino en la maravillosa tecla "/" (barra de parámetros) pulsando esa tecla se abrirá el menú principal del programa. En este menú se centrará el curso. Cuando pulsamos la tecla "/" accederemos al menú principal. Veremos la siguiente lista de opciones seleccionables pulsando la letra que se encuentra en mayúsculas o moviéndonos con los cursores hasta la opción que nesecitemos y luego pulsando **ENTER**: El menú es el siguiente:

WSheet: En esta opción tendremos la posibilidad de operaciones generales con las planillas, como por ejemplo definir el tamaño de columnas y filas, borrarlas, definir bordes y etiquetas, etc.

Range: En esta opción se permite la operación sobre bloques de la planilla

CopyCell: Aquí podemos copiar un bloque de celdas a cualquier lugar de la planilla.

MoveCell: Igual que la opción anterior pero borrando el bloque original

Array: En este lugar podremos hacer todo tipo de operaciones matemáticas tratando a las planillas como si fueran matrices

Data: Aquí la hoja de cálculo pasa a ser una potente base de datos donde cada celdilla o grupo de celdillas es un campo diferente

File: Como en casi todas la utilidades la opción File nos permite hacer todo tipo de operaciones con archivos tales como salvar, mezclar, cargar, etc.

Graphics: La opción Graphics orde na todos nuestros datos a un gráfico que puede ser del tipo líneas, barras, torta, X-Y y barras apiladas.

Print: Aquí tenemos todas las opciones de impresión para sacar nuestras planillas o parte de ellas por casi todos los modelos de impresoras existentes en el mercado.

Exit: Salida al sistema con la correspondiente pregunta de si estamos seguros.

LA OPCION WSheet

Al abrir esta opción aparecerán las siguientes opciones:

ColWidht: Define el tamaño de las columnas independientemente (Set) y con la opción Reset podremos retornar al tamaño que hallamos definido como default.

Delete: Borra columnas (Column) y filas (Row)

Erase: Borra totalmente nuestra hoja de trabajo

Border: Define un borde Vertical, Horizontal o ambos, para aclarar, un borde es una serie de columnas o filas que al movernos por la planilla se mantienen siempre visibles al usuario. La manera de definir el mismo es situarnos debajo de la fila o a la izquierda de la columna y seleccionar la opción correspondiente.

Insert: Inserta filas o columnas

General: Define todas las opciones default de la planilla tales como el formato de la celda (Format), que puede ser: Fixed (Ej: 123.12) Science (Ej: 1.245e+8) Comma (Ej. 1,500.0) Currency (Ej. $523.52) Percent (Ej. 34.12) General Test (Ej. +A1+B1) + /- (Ej. + + + + +) Date (Ej. 20 May, 87) Hide Reset. También nos permitirá definir el alineado de las etiquetas, el tamaño por default de las columnas, el modo de recalculación (Manual o Auto), la aparición de los ceros o el número de dimensiones (Ej. 3d)

Macro: Esta opción por su importancia la dejaremos para el final del curso.

Sumary: Muestra el status del sistema y los defaults de la planilla.

Windows: Permite trabajar con dos partes distintas de la planilla a la vez mostrandonos las mismas juntas o separadas pudiendo intercambiar entre una y la otra por medio de la tecla F6

Text: Busca texto en la planilla (Find) y justifica el mismo como si de un prosesador de textos se tratara.

LA OPCION Range

En este submenú tenemos las siguientes opciones:

Audit: Muestra una vista general de la planilla con el contenido abreviado de la misma (Overview)

Copy: Copia un bloque de celdas a otra posición directamenete (Value), volcada (Transpose), re-escalada (Scale) e invertida o lo que es lo mismo 1 sobre el valor de cada celda (Invert)

Erase: Borra un bloque de celdas

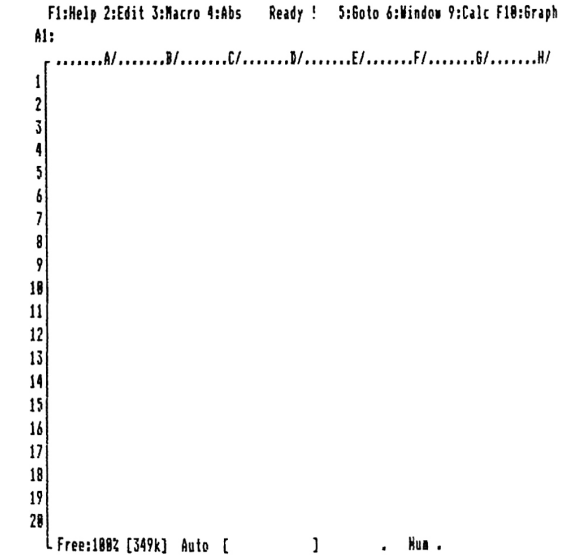
Format: Al igual que en el menú WSheet pero sólo para un bloque de celdas

Lock : Bloquea o desbloquea la protección de un bloque de celdas siempre y cuando la protección se halle activada, si no esta operación no tendra sentido.

Name: Asigna un nombre a un bloque de celdas para luego ser invocado por medio de éste.

Prefix: Permite definir las caracteristicas de un texto en un bloque de celdas (Centrado o justificado hacia la izquierda o hacia la derecha)

En éste punto nos detendremos para seguir el número que viene en donde trataremos el manejo de datos desde la planilla como matrices o como datos en sí.



LA DIOSA DE COZUMEL

Cuando, no mucho tiempo despues, la tormenta desaparece con la misma celeridad con la que llego, el paisaje ha cambiado notablemente pues del barco solo quedan algunos tablones flotantes sobre la superficie del agua junto a los restos de las velas y el cordaje. Agotado pero vivo, Doc observa una orilla a lo lejos y decide nadar hacia la costa antes de ser pasto de los tiburones que han acudido atraidos por el fragor del naufragio.

Solo, sin ropa y sin viveres, Doc llega a la playa norte de Cozumel. Al explorar la playa encuentra un embarcadero que le indica con toda seguridad que debe hallarse cerca de un lugar habitado pero antes de seguir , examina todas las canoas y encuentra unos pantalones que , aunque sucios y mojados, se pone inmediatamente para evitar llamar la atencion de los pobladores. En el extremo este de la playa encuentra ademas un baston que recoge.

Al sur de la playa se encuentra el poblado de San Marcos. Ignorando por el momento lugares que podra visitar luego, Doc entra en la escuela y recoge una barra de hierro con la cual vuelve al extremo oeste de la playa y encuentra un barril que ha sido traido por las aguas. Con la ayuda de la barra logra abrir el barril y encuentra en el un paquete que contiene fajos de dinero pero que al tomarlos se deshacen en sus manos quedando solo 88 pesos.

Con el dinero, Doc va al mercado para adquirir una serie de objetos que lo ayudarán en sus pesquisas. De ese modo recorre el mercado comprando un vestido, un aguacate y un zapote. A continuacion se dirige a la iglesia donde observa que el cura camina apoyandose en los bancos debido a su cojera. Para ganrse su confianza , Doc introduce un peso en la alcancia para limosnas y luego le entrega el baston con lo que el cura , agradecido, lo invita a pasar.

Dentro , el cura expresa su intencion de preparar un guiso tipico de la region, pues deduce que Doc debe encontrarse hambriento, pero le falta el fruto mas importante. Doc le entrega el aguacate y el cura le prepara un guiso que Doc devora sin reparos. El cura recoge la mesa y le da una carta que debe entregar al maestro de la escuela.

Doc se dirige a la escuela a ver al maestro y golpea la puerta antes de entrar para evitar que el maestro lo rechace. Doc examina la pizarra, el mapa que cuelga de ella y el libro que lee el maestro, luego le entrega la carta y el maestro despues de leerla le da un importante dato:"Ix Chell" el nombre del templo de la diosa del amor. Antes de marcharse, Doc le entrega el zapote y el maestro agradecido le regala sus botas, las cuales se pone y sale a la calle.

Al salir de la escuela , Doc se dirige a la taberna donde encuntra tres personajes: el tabernero, una chica que lo mira insistentemente y un borracho al que Doc le compra un trago y luego le da dinero. El borracho, agradecido, le da la llave de su casa. Doc se concentra ahora en la chica y decide entablar conversacion con ella. La chica comienza a lanzarle besos y guinos. Doc la besa, momento en el cual la chica lo invita a ir con ella a lo que Doc responde afirmativamente.

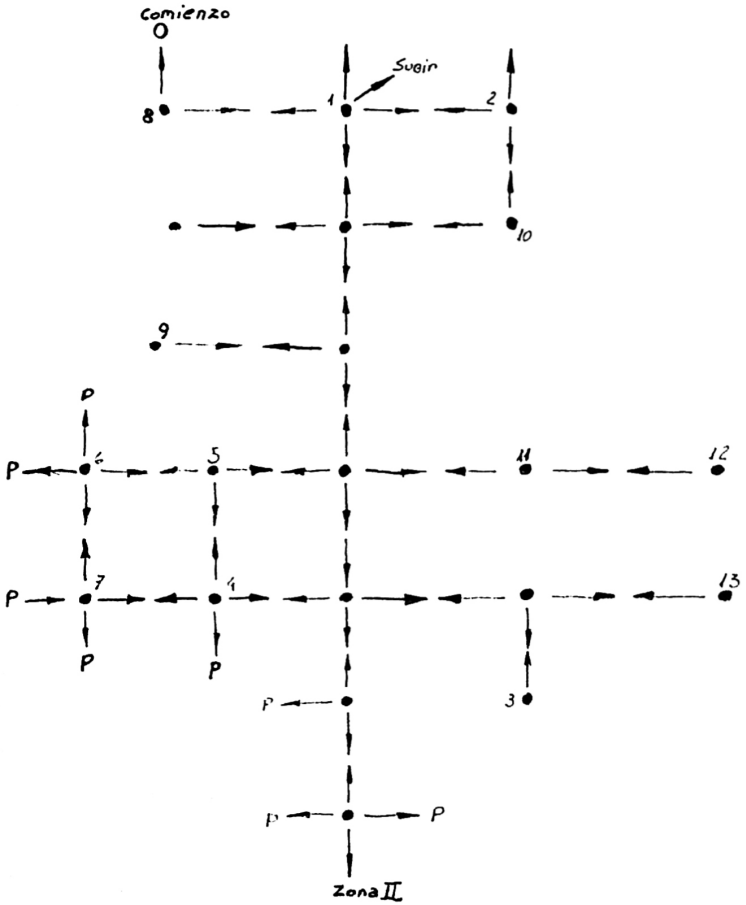
Al llegar a la playa la chica le pide 30 pesos a cambio de sus favores pero Doc se niega y en cambio se ofrece a ayudarla. La joven se pone a llorar y le cuenta que el tabernero la obliga a trabajar de esa forma y que desea salir de la miseria en la que vive. Compadecido , Doc le regala el vestido que compró en el mercado. La joven, asombrada al observar que existen hombres de buen corazón que no solamente desean abusar de ella, agradece profundamente a Doc su gesto y, tras ponerse el vestido, promete seguirlo a todas partes. Nuestro héroe ha ganado así una fiel compañera que tendrá un importante papel en las aventuras que les quedan por correr.

Para evitar que el tabernero intente impedir que la joven lo acompañe, Doc regresa al pueblo a partir de la localidad del embarcadero para evitar así entrar a la taberna. Siempre en compañía de la chica regresa al mercado y compra la botella, el quinqué, vacía parte del contenido de la botella en el mismo, cerrando a continuación tanto la botella como el quinqué pues ahora ambos se encuentran llenos de petróleo. Las últimas acciones de esta fase consisten en utilizar la llave para abrir la casa del borracho y, tras entrar en ella, sacudir la estera para recoger la sortija que se encontraba enredada entre sus pliegues. En compañía de la joven, Doc regresa a ala sacristía y allí observa sorprendido un diálogo entre la chica y el cura que le revela que la joven se llama Zyanya y es la hermana del sacerdote. Ambos se dirigen ahora al despacho del maestro (llamando antes a la puerta) y al salir el maestro le entregará a la joven un

objeto que Doc no alcanza a ver pero que será de vital importancia más adelante.

Dirigíte ahora hacia el sur hasta la última pantalla de esta fase. Cuando intentes avanzar a la siguiente localidad la computadora te indicará que vas a entrar en la Zona II y debes salvar tu posición. Si en este momento has conseguido 50 puntos y estás en posesión de los pantalones, la sortija, la barra de hierro, el quinqué lleno de petróleo, la botella llena de petróleo y la caja de fósforos, la posición que acabas de salvar te permitirá completar la segunda fase con éxito.

Hasta aquí llegamos hoy, esperemos que no te desesperes hasta dentro de treinta días, momento en el cual te entregaremos la segunda parte (mapa incluído) de esta apasionante aventura de Doc Monro.



REFERENCIAS

1-Pantalones	5-Botella	7-Machete	09-Esfera	P - Perdido en
2-Bastón	5-Aguacate	7-Rifle	09-Sortija	P - la Selva
3-Barra	5-Zapote	7-Municiones	10-Taberna	
4-Garrafa	6-Quinque	8-Barril	11-Iglesia	
4-Vestido	6-Manta	8-Paquete	12-Sacristía	
4-Camisa	6-Chisquero	8-Billetes	13-Escuela	

RECOMENDADOS

LOS PRIVILEGIADOS DE ESTE MES

SHADOW DANCER

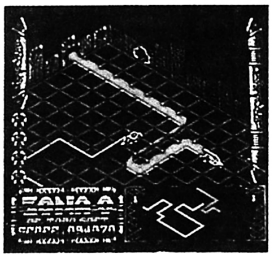
G:9 M:8 S:4 A:9 VT:87%

Arcade

US GOLD

Spectrum,Amiga,Commodore

Nos encontramos con la que puede ser considerada la segunda parte de Shinobi, un juego más o menos bueno que pasó con gran éxito por las máquinas y luego por nuestras computadoras. Esta segunda parte es aun mucho mejor que aquella debido a varios factores como que no vamos solos sino acompanados por un "lindo perrito" que nos ayudará a eliminar a los enemigos. Nuestro heroe esta armado con unas estrellitas que luego podran ser cambiadas por una ametralladora al rescatar algunos prisioneros.



PREDATOR 2

G:7 M:8 S:6 A:8 V.T.:56%

Arcade

IMAGEWORKS

Amiga, Spectrum

Para los que no se conformaron con

toda la saga del Operation Wolf aquí tienen una nueva oportunidad de demostrar su puntería. Tomamos el papel del policía protagonista de la película que debe acabar con todos los traficantes que se le crucen por el camino y de paso con el bichito extraterrestre que lo acosa. No sorprende.

NORTE Y SUR

Arcade/Estrategia

Infogrames

Amiga,Spectrum,Commodore,PC

La nueva versión del conocido jueguito de la guerra ahora en Spectrum. La verdad es que no nos imaginábamos que un juego asi pudiera hacerse en Spectrum. Los gráficos , los movimientos y el sonido son fantásticos.

G:9 m:9 s:8 A:9 Val:93%

ZONA 0

Arcade

Topo

Spectrum

Este juego,como ya dijimos en una ocasión, esta inspirado en una famosa secuencia de la película TRON. El objetivo es , al mando de una moto encerrar a nuestros contrarios con el haz de luz que larga nuestra moto.

LOS MEJORES JUEGOS PARA TODAS LAS COMPUTADORAS LOS TIENE

REAL TIME Software

AV.SANTA FE 2450 LOCAL 93 2ºPISO GALERIA 821-9438 83-1391
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA 245-6549

G:8 M:8 S:7 A:9 Val:86%

JAI ALAI

Deportivo

Opera

Spectrum, PC, Commodore

Por fin llega el lanzamiento más esperado de Opera Sports. En el debemos participar en un campeonato de Jai alai , un deporte poco conocido aquí pero no asi en Miami o España donde lo juegan un gran número de adictos. Tenemos una canasta con la cual debemos lanzar una pelota lo mas fuerte posible tratando de que nuestro adversario no la agarre. Buenos graficos , movimientos rápidos y gran adicción son sus características.

G:8 M:9 S:6 A:9 Val:76%

CHIPS CHALLENGE

Ingenio

US GOLD

Spectrum , Amiga , Commmodore

Ultimamente US GOLD realiza programas de ingenio. Este programa continúa con la saga que inició E-MOTION y lo hace con buen gusto. El objetivo es de lo mas sencillo : ayudar a nuestro amigo a escapar del circuito

en que ha sido encerrado, recolectando para ello llaves y encontrando la salida de cada nivel. Un gran juego

. G:7 M:8 S:8 A:9 Val :81%

NAVY SEALS

Arcade

Ocean Spectrum 128k , Amiga

Como ya anunciamos en un numero anterior Ocean no ha dejado escapar la guerra del Golfo y ha puesto a trabajar en este programa a sus mejores soldados. El juego reproduce con fidelidad las mejores escenas de la película del mismo título que recientemente ha salido en video. La misión de cada nivel es colocar unas bombas en los lugares señalados y eliminar a los guardias sin que ellos te eliminen a ti antes. Excelente.

G:9 m:8 s:8 a:9 Val:88%

MERCS

Arcade

US GOLD

Spectrum, Amiga,

US GOLD está que no para y aquí nos presenta una nueva conversión de los videos. En este caso es Mercs , una nueva secuela del mítico Commando que ha obtenido gran éxito en las máquinas de la calle, en éste tenemos la posibilidad de matar y matar enemigos no solo de a uno sino de hasta tres personas con la seductora atracción de que si en algún momento agarramos un arma en la que pueda participar otra persona (Ej. jeep con ametralladora) el programa nos deja hacerlo permitiéndo que la acción se multiplique a raudales.

G:9 M:9 S:7 A:8 Val:82%

CALIFORNIA GAMES II

Deportivo

EPIX

PC

Ya era hora que Epix resurgiera de sus cenizas y esta vez con un excelente programa deportivo (era de esperar) en el que nos encontramos nuevamente en las playas Californianas participando en las siguientes pruebas: Aladeltismo, Descenso en Snowboard, Surf, Skate, Carreras en bikes (motos acuáticas).Todo esto ambientado con los mejores gráficos y muy buen humor.

THE SIMPSONS

ARCADE/VIDEOAVENTURA

OCEAN

AMIGA

Como les anunciamos en el número anterior, ya tenemos en nuestras manos el genial juego de los Simpsons. Después de ver la espectacular presentación, entramos al juego en el cual controlamos al simpático Bart que debe detener a los mutantes espaciales quienes intentan dominar el mundo por medio del color rosa por la cual debemos tapar las cosas de ese color.

GRAF: 9 MOV: 7 SON: 9 ADIC: 9 VT: 86 %

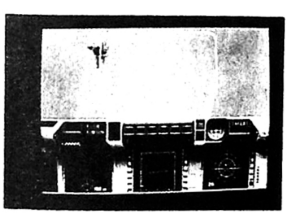
MANCHESTER UNITED 2

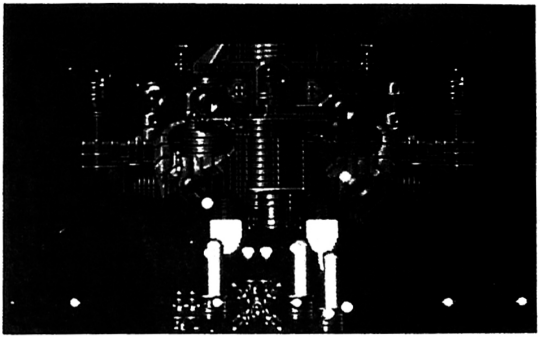
DEPORTIVO

KRISALIS

AMIGA

Tenemos en nuestras manos la 2a. parte de un programa que pasó bastante desapercibido el año pasado. El juego es un simulador de fútbol de los de la vieja escuela, visto de costado y con excelentes gráficos. Tenemos un menú con varias opciones, idiomas y fácil manejo. No supera al Kick Off pero se puede jugar.





GRAF: 9 MOV: 7 SON: 8 ADIC:8 VT: 68 %

SWITCHBLADE II

ARCADE

GREMLIN

AMIGA

Un juego tan bueno como Switchblade no podía quedar sin una espectacular 2a. parte. Y eso es lo que ha hecho Gremlin, programando este genial juego. Pero Switchblade II no es solo una segunda parte, es una aventura en la que no podremos dejar de disparar un segundo. El objetivo es volver a reunir la espada mágica y destruir al malo nuevamente pero eso nos va a costar lo nuestro.

GRAF: 9 MOV: 8 SON: 8 ADIC: 10 VT: 93 %

P.P.HAMMER

HABILIDAD

XXXXXXX

AMIGA

Se acuerdan del Rick Dangerous?. Pues bien, esta nueva compañía ha realizado un juego que si bien se le parece no es "igual". Controlamos a Hammer, un minero, que, con la ayuda de su taladro, tratará de encontrar los tesoros más preciados del mundo. Los detalles graciosos invitan a jugar y a intentar llegar un poco más lejos en cada nueva partida.

GRAF: 9 MOV: 9 SON: 8 ADIC: 8 VT: 78%

PREHISTORIK

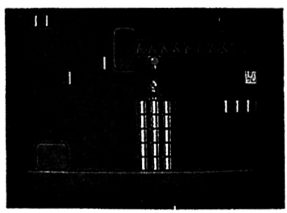
ARCADE

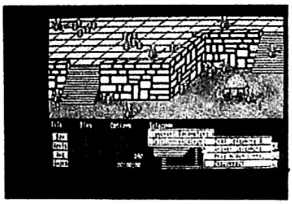
TITUS

AMIGA

Después de los glaciares, Bill está hambriento y parte en busca de alimentos, pero un grupo de dinosaurios no quieren que lo haga y están dispuestos a impedírselo. Bill solo va armado con una cachiporra con la que puede enfrentarseles y acabar con ellos pero necesita tu ayuda, se la darás?

GRAF: 8 MOV: 8 SON: 7 ADIC: 9 VT: 70 %





ELVIRA

RPG

ACCOLADE

AMIGA,PC,COMMODORE

Vamos 8 bits!!!. Con este juegazo demostraron que aún las 8 bits (en este caso Commodore) continúan deslumbrando a sus usuarios. Un excelente R.P.G. con gran desfile de animaciones y gráficos que cautivaron los pixels de tu computadora. A disfrutarlo se ha dicho y no te desmayes al verlo.

OVER THE NET

DEPORTIVO

xxxxxxxxx

COMMODORE

Volleyball de alto nivel, tanto como para saltar sobre la red y rematar la pelota y transformarla en parte de la arena. Gran competidor para el King of the Beach. Buen juego deportivo, buena animación y buenos gráficos. A conseguir muñequeras y un buen bronceador...

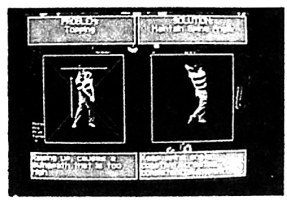
MAGIC LAND DIZZY

VIDEOAVENTURA

CODEMASTERS

COMMODORE

Dizzy ataca de nuevo con otra excelente aventura un poco más laberíntica que las anteriores y un tanto más divertida. Llaves, cofres, puertas, extraños animales serán nuestros rivales. No dejes que te desintegren.



BAD BLOOD

ARCADE

xxxxxxxx

AMIGA,COMMODORE

Siempre hay amantes de las aventuras gráficas, por eso llegó como regalo del cielo este Bad Blood. Seres de otro mundo atacan una aldea espacial y vos deberás encontrar su centro y destruirlo, con un poco de paciencia pues tendrás que recorrer cada rincón e ir buscando pistas, objetos, armas, etc.

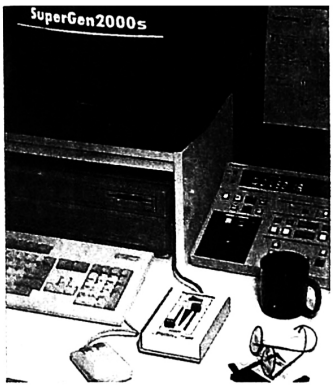
REAL TIME Software
IMPRESORAS
PANASONIC-EPSON-CITIZEN
TODOS LOS MODELOS Y TAMAÑOS DE CARRO
SERVICE EXCLUSIVO
AV.SANTA FE 2450 L.93 CAP. 821-9438 83-1391
LAPRIDA 165 L.31 L.DE ZAMORA 245-6549

VIDEO Y AMIGA

HOY HABLAREMOS DE ESE APARATO TAN NOMBRADO Y QUE, MUY POCOS CONOCEN LLAMADO .VIDEO TOASTER.

VIDEO TOASTER

VIDEO TOASTER es un dispositivo multifacético. No solo funciona como un video digital de efectos sino que provee, para generación de caractéres, un uso primario para gráficos de televisión. El módulo CG es accedido desde la interface switcher del TOASTER. Cualquiera de los módulos del TOASTER puede ser cargado y ser residente con un simple "clickeo" del mouse. Esta es la última vez que se usa el mouse ya que el CG es operado integramente a través del teclado, usa teclas de función, normal, SHIFT y ALTSHIFT para llevar a cabo todas las tareas, es por eso que los usuarios del PRO VIDEO POST, encontrarán su uso muy familiar. Todas las secciones son llevadas a cabo usando las teclas de cursor o teclas + o -. Todos los CG crean y muestran múltiples pantallas de información. El generador de caractéres de TOASTER puede crear y mantener 100 pantallas (llamadas páginas) en memoria actualizándolas guardando la información de la página



en forma de "máscara", mucho mejor que en una "pixel-by-pixel" imagen de ella. El CG pude guardar este archivo info como un "libro" que puede ser llamado cuando se lo desea. Otros libros son cargados o salvados con un aviso informando que uno solo de ellos puede estar en memoria por vez. Cada uno de los libros puede usar como máximo 20 fonts (estilo de tipeos) diferentes.

PAGES

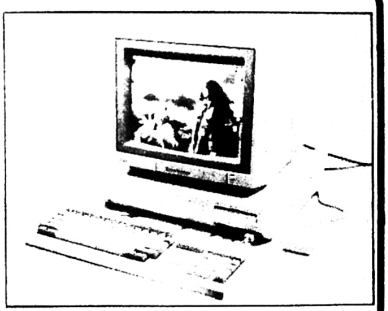
Las páginas que crea CG son de cuatro tipos diferentes y son especificadas por el usuario: KEY, FRAMESTORE, SCROLL y CRAWL. La página KEY es familiar para muchas AMIGAS. Todo texto se muestra en la imagen de video con el fondo transparente al estilo del genlock de AMIGA. Los estilos de tipeo pueden ser de cualquier color, con sombreados y trazados de estilos de tipeo disponibles en negro para sombras blancas. La página framestore no conmuta sobre otros videos pero usa un fondo propio para los textos. El fondo puede ser de un solo color o de un rango de colores graduados continuamente. Trazados de estilos de tipeo y sombreados pueden ser de cualquier color. Las páginas SCROLL Y CRAWL muestran textos que se pueden mover hacia arriba y abajo de la pan talla. La

REAL TIME Software

GENLOCKS-DIGITALIZADORES
VIDEO TOASTERS-MODULADORES
CONVERSION RGB Y BINORMA
PAL B ORIGINAL
AMIGA 500 Y 3000

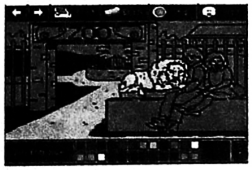
SOFTWARE ESPECIALIZADO EN: ANIMACIONES 2D Y 3D
TITULACIONES - EFECTOS ESPECIALES

SERVICIO TECNICO OFICIAL AMIGA



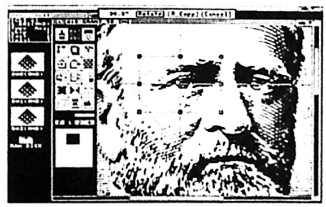
AV STA FE 2450 L 93 Y 82 2º PISO BS.AS LAPRIDA 165 L 31 L. DE ZAMORA
TEL 821-9438 826-6257 FAX (541) 826-6257

longitud del texto esta limitada solamente por la memoria disponible. La composicion de la página se facilita con con un número de formas de edición incluyendo duplicacion de páginas, justificación al centro, derecha o izquierda, separadores de líneas gráficas, etc.. Despues de crear una página se debe ejecutar para usarla. Esto se hace presionando la tecla F9, el tiempo de ejecución es de unos pocos segundos a tanto como un minuto y medio para la página FRAMESTORE, por lo tanto planee su trabajo en forma correcta. La página puede ser cargada inmediatamente despues de ser ejecutada presionando F10 o puede esperar hasta que regrese a la interfase SWITCHER para cargar y tomar la pagina CG.



FONTS(ESTILOS DE TIPEO)

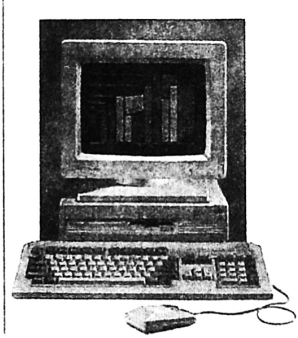
El TOASTER CG ya viene con conjunto de estilos de tipeo. Mientras que sus tamaños son de pequeño a mediano usted puede convertir estilos de tipeo de AMIGA a los TOASTER usando el utilitario CLI incluído dentro del software de TOASTER. A causa de que el programa de conversión modifica los estilos de



tipeo de AMIGA, el convertido es la mitad de alto y ancho que el FONT de AMIGA. Los fonts parecen tener mucha más resolución de lo que en realidad son. Hay varios fonts que son multicoloreados o sombreados similares a los de Amiga. Son llamados CHROMAFONTS, fonts sombreados en oro, color plata metálica o sombreados con los colores del arco iris. Hay tres más fonts cromo especiales incluídos. El font CHROMACARDS no es en realidad un font sino diferentes caractéres gráficos en vez de letras. Estas imágenes son pequeñas banderas nacionales y símbolos de tarjetas de crédito listos para ser usados en su primer registro comercial K-TEL. Los otros dos fonts solo tienen valores promocionales, permitiéndole crear el corporativo de NEWTEK y logos de VIDEO TOASTER desde pequeños pinceles. Los fonts de color de AMIGA no son soportados conjuntamente por el utilitario de conversión pero tres desarrolladores diferentes me han asegurado que no es difícil de hacerlo. Con esta capacidad podríamos tener la posibilidad de crear tambien fonts cromo hechos con nuestras propias imágenes de pincel.

TODO EN TODO ...

El módulo CG de TOASTER es muy poderoso. El fondo sombreado transparente y las letras sombreadas son de muy buen gusto y muchos tipos de transiciones pueden ser archivadas poniendo la página CG en el buffer y usando el dispositivo para oscurecer para hacer el fondo transparente mientras se usan los DVE del SWITCHER para mover , decolororar y borrar títulos sobre otra imágen. Los usuarios de AMIGA que suelen usar paquetes tituladores



mapeados pueden estar en desacuerdo en encontrar algunos de "sus" silbidos y sonidos perdiéndose (como la capacidad de concatenar varias páginas en display repetido o preprogramar tiempos de página para secuenciar sus gráficos automáticamente, etc.). Pero si Ud. aun quiere usar su PRO VIDEO POST o BROADCAST TITLER Ud. puede correr la salida del TOASTER a traves de un segundo genlock de AMIGA para obtener su trabajo en CG y no mostrar ninguna de las habilidades del TOASTER.

REAL TIME Software

LIDERES EN COMPUTACION

AVISA A TODOS SUS USUARIOS QUE DEBIDO A PROBLEMAS DE LINEA AJENOS AL SISTEMA, EL MISMO HA QUEDADO PARALIZADO DESDE EL 26/06/91

BBS 24 HS

826-6257

CONSOLAS

ABRIMOS ESTA SECCION CON UN EXITO: TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

¡ Se viene la ola del Videojuego !

¿Qué?. ¿Todavía no tenés un Family Game?

Bueno, preparáte, porque a partir de este número vamos a sumergirnos en el mundo de las consolas de videojuegos. Aquí encontrarán desde comentarios hasta trucos a medida que vayan apareciendo.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II

(2 JUGADORES)

Si tenemos en cuenta el éxito de estos cuatro simpáticos personajes, podemos considerar que es una buena forma de empezar esta onda de los videojuegos.

Gracias a este cartucho, vas a poder disfrutar del mismo juego que en los videos, exactamente el mismo. No lo vas a poder creer. Las fases son idénticas a las del juego original y posee una calidad gráfica alucinante.

El sonido no se queda atrás, ya que tanto los efectos de golpes y disparos, como la música están excelentemente logrados. Advertencia: bajen el volumen en casa ya que pueden llegar a echarlos.

Apenas arrancamos el juego, nos encontramos con una pantalla en donde podremos elegir a cualquiera de nuestros cuatro héroes "encaparazonados": Donatello, Leonardo, Rafael y Miguel Angel. Una vez seleccionado el personaje o los personajes ya que podemos jugar de a dos y tener más efectividad en nuestra misión, aparecerá en pantalla una presentación animada de las cuatro tortugas junto con su Maestro Splinter que es de película.

Las fases que se desarrollan a continuación son tan parecidas a las de la máquina tragamonedas que cada vez que perdamos vamos a querer buscar fichas en nuestros bolsillos.

Todos los trucos, objetos, sonidos, y personajes están reproducidos con exactitud.

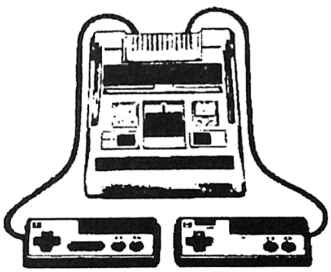
Hasta las fases finales en donde encontramos a algunos de los secuaces de Schroeder que nos vienen a quitar un poco de paz.

Con cada uno de nuestros personajes podremos luchar con nuestras armas (katana, bo, nunchakus o cuchillos sai), zafarnos cuando nuestros personajes nos atrapen, saltar, y pegar patadas aéreas para voltear con más efectividad a nuestros enemigos.

La única crítica que le podemos hacer es que no permite jugar de a cuatro como en los videos pero si ponemos en la balanza todas las características positivas que tiene, ni nos vamos a acordar de cuantas tortugas necesitamos para divertirnos en forma total. Pizza, April, Joystick y... ¡Cowabunga!

CONSOLAS

Nintendo®



¡FABULOSAS!

Y SI TE PARECE POCO, CONSULTA EL CATALOGO DE NUESTRO GAME CLUB EXCLUSIVO DONDE PODRAS ALQUILAR LOS MEJORES JUEGOS.

BATMAN
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
GALAGA
SUPER MARIO BROS
TIGER HELI
Y MUCHOS MAS

JOYSTICKS, JUEGOS Y FUENTE.

16 COLORES Y SONIDO

AV. SANTA FE 2450 LOCAL 82 PISO 3º
BUENOS AIRES TEL. 821-9438
LAPRIDA 165 LOCAL 31
LOMAS DE ZAMORA TEL. 245-6549

PANORAMA

NOTICIAS DEL MUNDO INFORMATICO

ROBIN HOOD

Parece que vuelve a ponerse de moda uno de los héroes más admirados de todos los tiempos. No contentos con las dos películas que se acaban de estrenar, los ingleses, Millennium en concreto, está dando los últimos toques a una versión para computadora de las aventuras de aquel legendario arquero que luchó contra el Rey Juan y el Sheriff de Nottingham. "Robin Hood", nos traslada a los oscuros años de las cruzadas y nos permitirá enfrentarnos a los secuaces del malvado monarca.

El programa parece que por una vez no es un arcade clásico sino una especie de videoaventura vista desde una perspectiva isométrica.

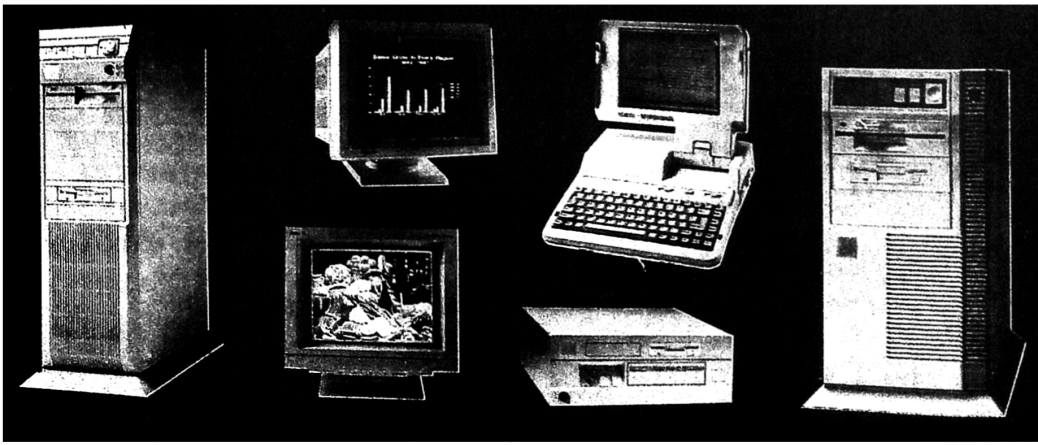
U.S. GOLD

"Alien Storm", "Bonanza Brothers", "Mega Twins" y "Final Fight" son algunos de los títulos U.S. GOLD promete sacar en los próximos meses. Sus argumentos son, como siempre, bastante intrascendentes pero en todos ellos implica el enfrentamiento a tiro o puñetazo limpio contra cientos de miles de enemigos de las más variadas formas y tamaños. Pasando a otro tema pero sin salirnos de U.S. GOLD también les podemos decir que esta compañía adquirió los derechos de la última película de Francis Ford Coppola.

"El Padrino III" será, muy pronto, un nuevo juego de computadora en el que tendremos que utilizar todos los medios a nuestro alcance para poder mantenernos como "capo" de una de las "grandes familias" mafiosas. Intriga, arcade y aventura en la conversión informática de lo que ha sido, sin lugar a dudas, la película más importante del año.

THE ROCKETEER

El tema de los héroes de películas trasladados a la pantalla de nuestra computadora parece ser una historia de nunca acabar. Esta vez le tocó a ese piloto tímido llamado Cliff Secord que al colocarse sobre sus hombros una extraordinaria mochila-cohete se convierte en The Rocketeer (no confundir con Rocket Ranger, otro éxito pero de Cinemaware). El juego es medio arcade y medio video aventura y según los gráficos que vimos parece ser fabuloso. Hasta va a salir para consolas Nintendo compatibles. ¡A esperarlo!



Nashua®

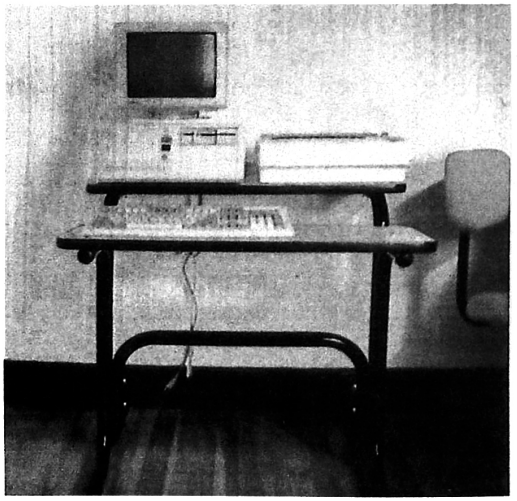
DISKETTES

* Nashua tiene el respaldo de 20 años de experiencia fabricando discos magnéticos.
* Nuevo envase con código de búsqueda en colores.
* Diskettes de alta densidad diferenciados en color para su mejor identificación.
* Cada diskette de 3 1/2 pulgadas es envasado individualmente al vacío.
* Control de calidad que garantiza funcionamiento libre de errores

Pida mucho más, Pida Nashua... y experimente la diferencia.

DATA MEMORY

Importador y
Distribuidor Oficial de
NASHUA CORPORATION



PARA TODO TIPO DE COMPUTADORAS

MESA DE COMPUTACION

U$S 79

REAL TIME
Software

AV.SANTA FE 2450 L.93 2ºPISO GALERIA
LAPRIDA 165 LOCAL 31 L. DE ZAMORA
TEL. 821-9438 83-1391 826-6257

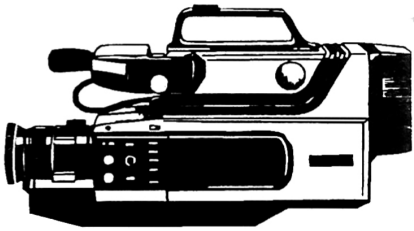
REAL TIME

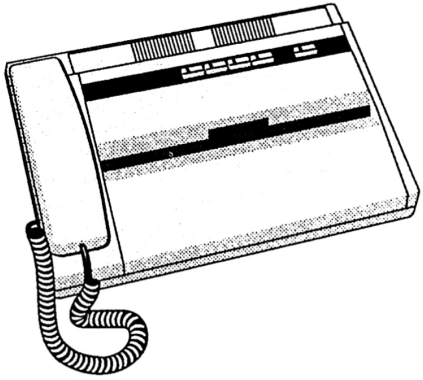
Software

AHORA TAMBIEN AUDIO VIDEO TELEFONIA

LAS MAS AFAMADAS MARCAS EN SU GENERO:

PANASONIC - SANYO
JVC - AKAI - AIWA
SONY - SAMSUNG





ADEMAS:

LOS MEJORES PLANES DE FINANCIACION Y TODAS LAS TARJETAS

ACERQUESE Y CONSULTENOS: SE VA A SORPRENDER

AV. SANTA FE 2450 LOCAL 38 PISO 1º BS.AS.
TEL. 821-9438 83-1391 826-6257
FAX (01) 83-1391